



ACCADEMIA DI BELLE ARTI PALERMO  
Ministero dell'Università e della Ricerca · Alta Formazione Artistica e Musicale

la prospettiva - I

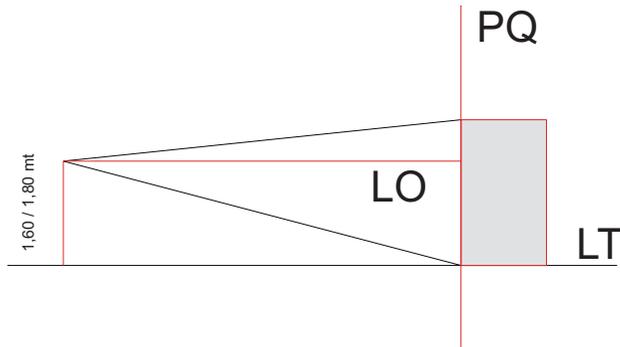
05

corso tecniche di rappresentazione dello spazio

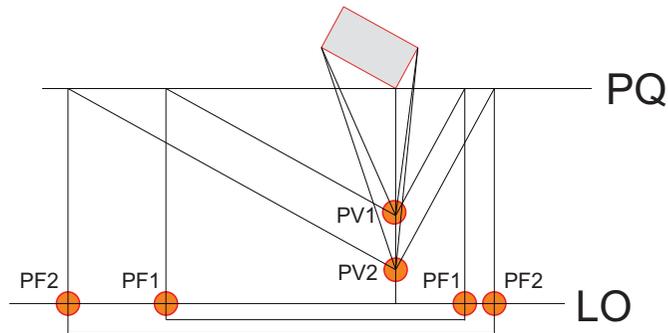
docente Arch. Emilio Di Gristina

## gli elementi principali di preliminari per disegnare una prospettiva

la linea d'orizzonte, LO, può essere posizionata ad un'altezza normale, ad esempio l'altezza media di una persona, o in basso -prospettiva ad occhio di cane-, o in alto -prospettiva a volo d'uccello-



PQ = piano quadro  
 LO = linea d'orizzonte  
 LT = linea di terra  
 PV = punto di vista (osservatore)  
 PP = punto principale  
 F# = punti di fuga

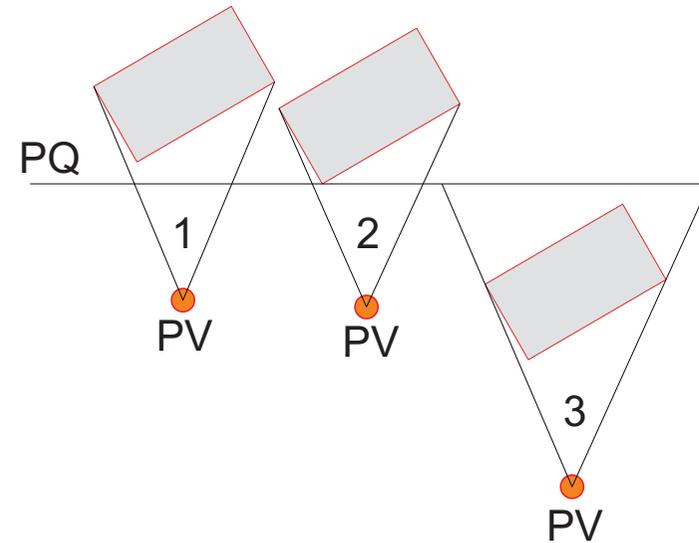


il punto di vista PV indica la posizione dell'osservatore e determina la posizione dei punti di fuga della prospettiva PF più vicino sarà il PV all'oggetto rappresentato altrettanto vicini saranno i PF e viceversa

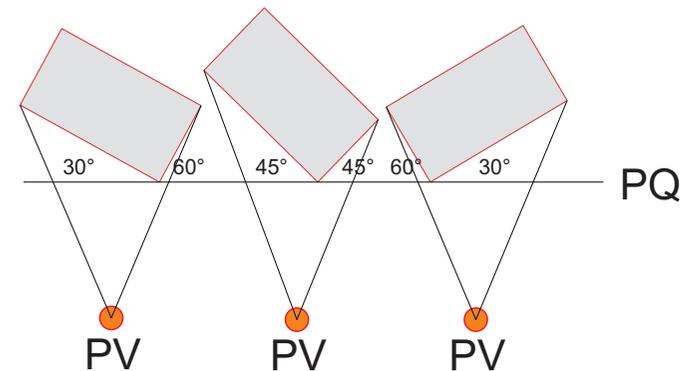
la posizione dell'osservatore così come la posizione dell'oggetto rispetto al piano quadro influenzano la grandezza del disegno prospettico

esempi:

- 1 - gli oggetti posti dietro il quadro sembreranno più piccoli
- 2 - gli spigoli o gli elementi degli oggetti che toccano il quadro mantengono le dimensioni reali
- 3 - gli oggetti posti davanti al quadro appariranno più grandi e abberati



l'orientamento dell'oggetto determina l'angolo visivo





# come costruire una prospettiva con semplicità

per realizzare una prospettiva correttamente sono necessari la pianta e i fronti dell'oggetto da rappresentare

1 - la prima operazione da effettuare è stabilire la posizione del quadro PQ

2 - successivamente si stabilisce la posizione dell'osservatore PV

3 - tracciate quindi le linee di terra LT e d'orizzonte LO parallele tra esse e poste ad una distanza (altezza) coerente con le dimensioni dell'oggetto rappresentato o con la prospettiva desiderata

4 - dal punto di vista PV tracciare due linee parallele ai lati dell'oggetto fino ad intercettare il quadro PQ

5 - proiettate verticalmente le intersezioni trovate fino alla linea d'orizzonte LO e troverete i due punti di fuga F1 e F2

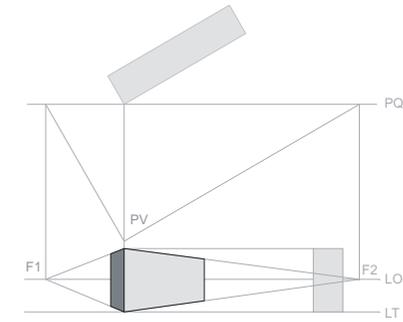
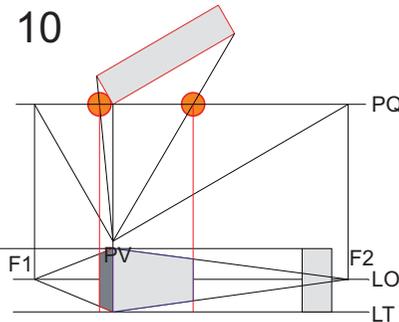
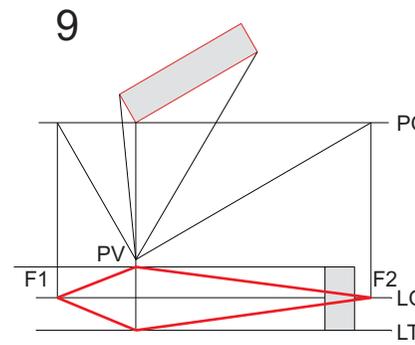
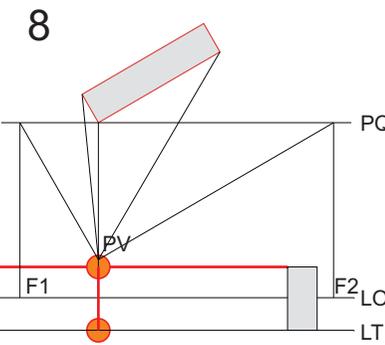
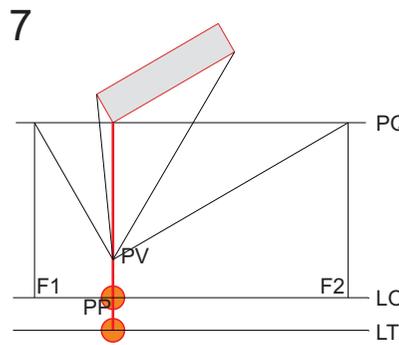
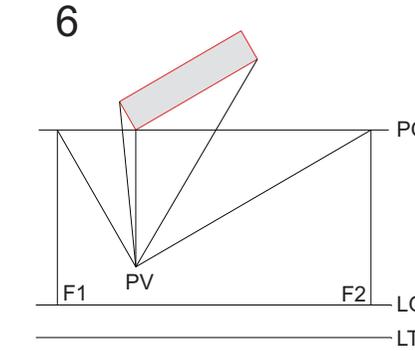
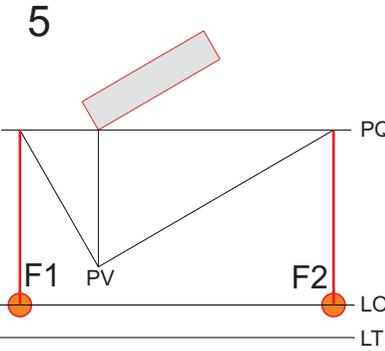
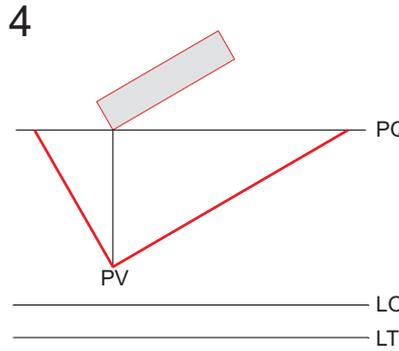
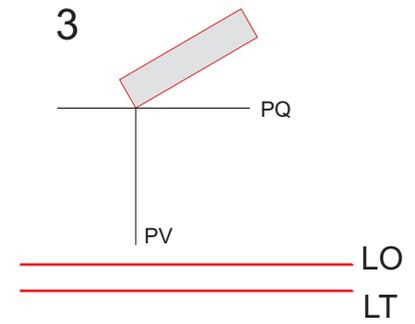
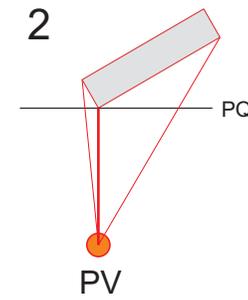
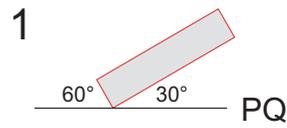
6 - potete verificare l'angolo visivo congiungendo il PV con gli spigoli dell'oggetto da rappresentare è buona norma mantenere il cono visivo compreso tra i 30° e i 60° max

7 - proiettate lo spigolo dell'oggetto che tocca il quadro PQ fino ad intercettare la vostra linea di terra LT

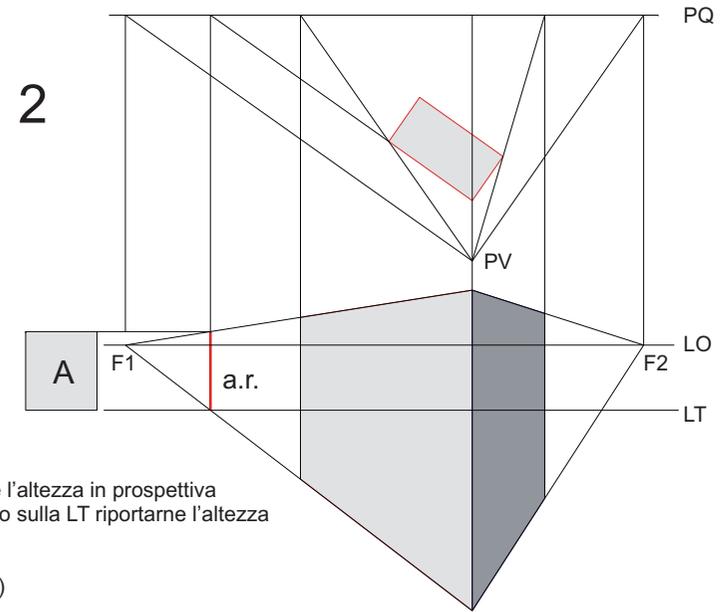
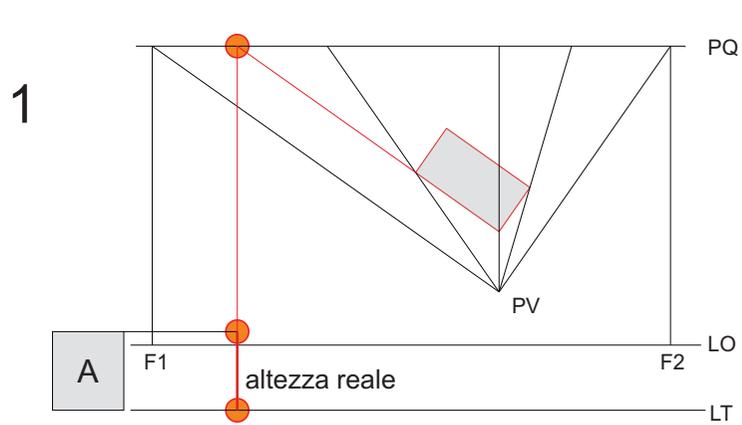
8 - poiché lo spigolo dell'oggetto tocca il PQ le altezze potranno tracciarsi con facilità riportandole anche direttamente dall'alzato

9 - congiungete ora gli estremi dell'altezza con i due punti di fuga F1 e F2 troveremo le convergenti dove identificare i lati del nostro oggetto in prospettiva

10 - proiettando i punti in cui l'angolo visivo incontra il PQ perpendicolarmente sulla LT dove incrocerà le linee convergenti troviamo la costruzione prospettica del nostro oggetto



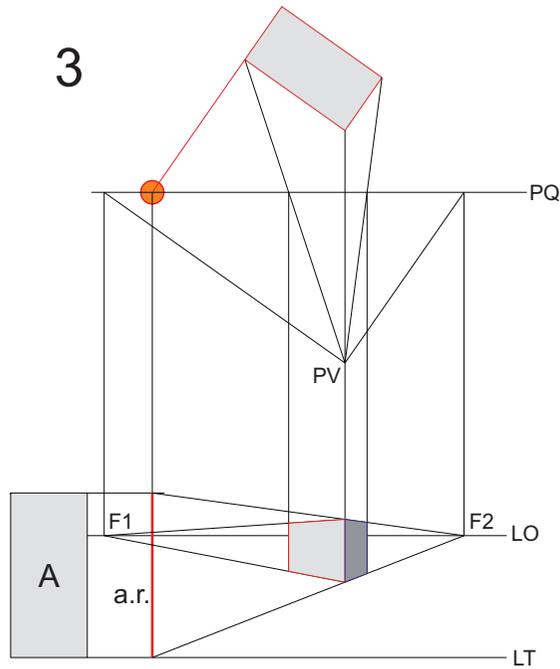
variare il punto di vista e la posizione dell'oggetto



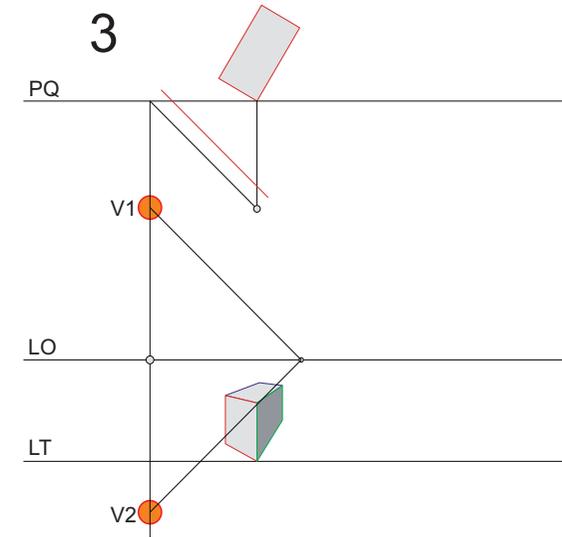
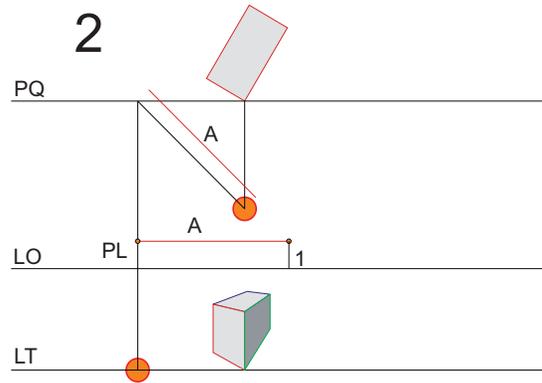
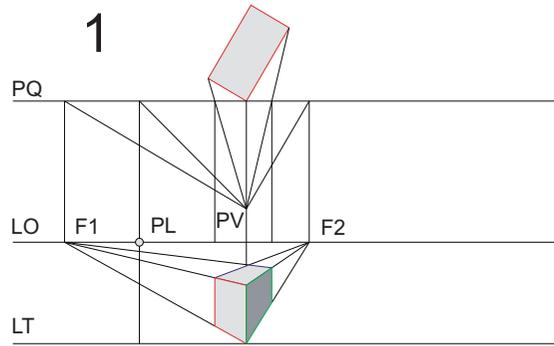
se l'oggetto non toccasse il PQ per rappresentarlo correttamente bisognerà determinarne l'altezza in prospettiva  
1 - prolungando uno dei suoi lati fino ad intercettare il quadro, poi individuato questo punto sulla LT riportarne l'altezza reale (fronte A) da fugare

2 - come si vede poiché l'oggetto è più vicino all'osservatore (è posto tra egli ed il quadro) l'altezza nella rappresentazione in prospettiva risulterà ingrandita

3 - nel terzo esempio l'oggetto si trova, rispetto all'osservatore, più lontano dal quadro il procedimento rimane comunque analogo a quello precedentemente esposto



come costruire le ombre in una prospettiva con semplicità



1 - costruire la prospettiva

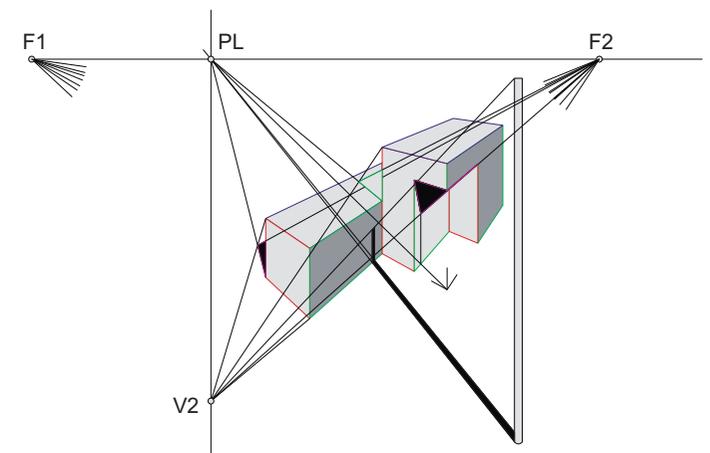
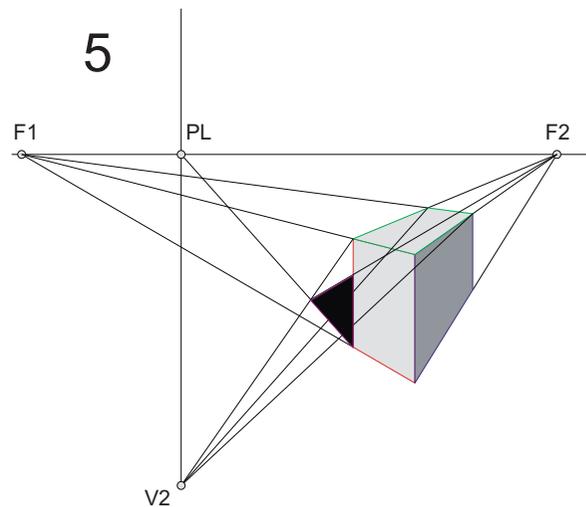
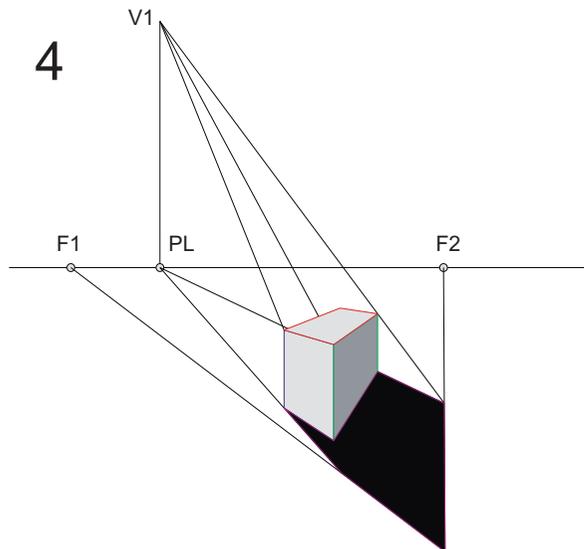
2 - tracciare una linea a 45° che vada dal punto di vista fino al quadro quindi tracciare una perpendicolare dal punto trovato fino ad intersecare la LT e riportate la misura A dal punto PL sulla linea d'orizzonte LO individuando il punto 1

3 - tracciate dal punto 1 due linee a 45° che intersecano la verticale nei punti V1 e V2 questi ultimi sono i punti di fuga di due luci V1 posta davanti all'osservatore, V2 posta alle spalle dell'osservatore

utilizzare V1 e V2 per costruire, unitamente ai punti di fuga F le ombre in prospettiva

4 - questo esempio illustra la costruzione di ombre con una sorgente luminosa V1 posta di fronte all'osservatore

5 - questo esempio illustra la costruzione di ombre con una sorgente luminosa V2 posta di dietro l'osservatore



la costruzione è analoga anche nel caso di insiemi più complessi